

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini alat komunikasi sudah semakin canggih, berbagai macam jenis dan pilihan telah diciptakan, dengan harga yang paling murah hingga yang paling mahal, sehingga kalangan ekonomi menengah keatas hingga ekonomi kalangan menengah kebawah pun bisa memilikinya. Saat ini *gadget* tidak hanya orang dewasa atau orang yang bekerja saja, melainkan hampir semua kalangan dan anakanak hingga remaja belia pun bisa menggunakannya. Beragam *gadget* pun bermunculan, mulai dari komputer, laptop, *handphone*, *notebook*, *netbook*, kamera digital, *mp3 player* hingga tablet P seperti Tab Samsung dan Ipad. Berbagai jenis *handphone* dengan keluaran seri terbarunya yang terus mengembangkan kecanggihannya tiap tahunnya, membuat hampir semua brand elektornik berlomba-lomba memberikan yang terbaik dan tercanggih. Semua itu, semakin berkembangnya zaman, membuat perubahan yang luar biasa, yang awalnya sulit kini menjadi mudah karena bisa diakses melalui internet. Bisa mengunduh apa saja termasuk *games*. Hal itu yang membuat seseorang terutama anak-anak tertarik pada *gadget* adalah karena *gadget* itu sendiri bisa memiliki koleksi berbagai macam jenis permainan atau *games* yang bisa diunduh melalui situs internet yang tersedia.

*Gadget* tentunya memiliki dampak yang negatif dan positif. Alat tersebut memiliki hal atau efek yang negatif jika digunakan oleh anak tanpa pengawasan orangtua. Hal negatif yang terjadi pada setiap orang bisa dilihat dari segi kesehatan, misalnya bisa merusak mata seseorang jika *gadget* itu sendiri dimainkan dengan terlalu sering, apalagi jika seseorang sampai kecanduan untuk bermain *games* itu sendiri. Intensitas seseorang bermain *games* pada *gadget* menjadi tidak terkontrol. Menurut Del Bario (2004:35), kita bisa melihat seberapa banyaknya seseorang berkegiatan bermain *games* yang dilakukannya dapat kita lihat dari frekuensinya seberapa sering. Penggunaan itu sendiri yang dimaksud dengan cara, proses pemakaiannya, serta perbuatan menggunakan sesuatu, bagaimana proses anak dalam menggunakan atau caranya memakai *gadget* itu sendiri ketika bermain *games* (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Pada segi sosial seseorang akan memiliki waktu yang kurang dengan lingkungan sosialnya, para remaja atau anak seusianya pada zaman dahulu lebih sering bermain dan menghabiskan waktu bersama teman sebayanya di lingkungan sekitar rumah misalnya. Untuk segi perkembangan emosinya, remaja akan kurang mampu mengontrol emosinya.

Dampak negatif dari *gadget* sendiri yaitu kemajuan teknologi yang membuat seseorang cepat merasa puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap bahwa apa yang dibacanya di sebuah situs internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan kemajuan sebuah teknologi membawa banyak kemudahan, maka generasi penerus atau generasi mendatang akan berpotensi untuk tidak tahan dengan sebuah

kesulitan atau kendala yang akan terjadi, kemajuan sebuah teknologi juga berpotensi mendorong seseorang untuk menjalin relasi secara dangkal, juga akan mengalami penurunan konsentrasi, bahkan sampai seseorang akan sulit menganalisa sebuah permasalahan dikarenakan itu mendapatkan pengaruh.

Terlebih lagi juga akan mengalami penurunan kemampuannya dalam bersosialisasi. Meskipun *software* pendidikan untuk penggunaan komputer rumah mencakup banyak permainan yang bersifat positif, perilaku pro-sosial dengan menghargai pemain yang bekerja sama atau berbagi, *software* hiburan yang paling populer sering melibatkan permainan dengan persaingan dan agresi. Jumlah agresi dan kekerasan telah meningkat pada setiap generasi baru dari *game*. Analisis isi nintendo dan sega genesis *game* populer baru-baru ini menemukan bahwa hampir 80% dari *game* memiliki agresi atau kekerasan sebagai tujuannya.

Menurut Mayke S. Tedjasapuyra (2010) dalam Nuhan (2016:495) mengemukakan bahwa alat permainan yang kita lihat sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat dan perangkat permainan yang bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti *video game*, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan

sebagainya. Mengingat *game online* bisa mempengaruhi jadwal kehidupan siswa sehari-hari, biasanya dapat mengubah sikap siswa menjadi malas belajar dan tidur tidak pada waktunya. Namun dibalik itu semua ada beberapa nilai positif dari *game online* tersebut. Dengan demikian, orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap siswa bila bermain dengan permainan tersebut. Orangtua dan guru kemudian dapat mencoba mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitikberatkan ke dampak yang positif. Permainan ini paling banyak digunakan oleh siswa, *game online* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain.

Masya dan Candra (2016) dalam Putri (2018:4) menjelaskan bahwa terdapat faktor-faktor internal dan eksternal yang menyebabkan individu memiliki minat yang tinggi hingga merasakan kecanduan terhadap *game online*. Faktor internal tersebut adalah keinginan yang kuat dari diri individu untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam permainan ini, rasa bosan yang dirasakan individu ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan individu dalam mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, kurangnya *self-control* dalam diri individu sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh dari lingkungan, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game*, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga individu memilih alternatif bermain *game* sebagai

aktivitas yang menyenangkan, kurangnya perhatian keluarga maupun orang tua terhadap anaknya, dan harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus dan les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Intensitas seseorang dalam bermain permainan di komputer atau *gadget* sendiri harus diperhatikan orang yang lebih dewasa atau orangtua, karena sangat mempengaruhi kehidupan seseorang, apalagi remaja. Karena masa remaja adalah masa transisi semua orang dari anak-anak ke masa dewasa. Mengingat *game* bisa mempengaruhi jadwal kehidupan siswa sehari-hari, yang biasanya dapat mengubah sikap dan minat belajar siswa menjadi enggan dan malas belajar dan tidur tidak pada waktunya. Namun dibalik itu semua ada beberapa nilai positif dari game tersebut. Dengan demikian orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang kemungkinan akan muncul terhadap siswa ketika bermain dengan *game*. Orangtua dan guru kemudian dapat mencoba mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitikberatkan ke dampak yang positif. *Game* ini paling banyak digunakan oleh siswa, *game* sendiri memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game*. Contoh konkret yang terjadi di lingkungan sekolah yang sering kita dengar, baca dan dapat informasi mengenai dampak *game* dari berbagai sumber baik dari buku dan media massa yang bisa membuat prestasi belajar siswa menurun. Awalnya, mendapatkan prestasi sangat bagus, tetapi

karena terlalu sering bermain *game* dan tidak belajar prestasi siswa pun semakin menurun, apalagi untuk anak yang tidak berprestasi tentunya akan membuat dia semakin tertinggal.

Tedjasaputra (2008) dalam Haaq (2016:107) mengemukakan bahwa Awalnya permainan-permainan *online* merupakan kegiatan yang menyenangkan, tapi kegiatan ini tidak terlepas dari pengaruh positif dan negatif bagi para penggunanya terutama anak-anak sampai remaja. Salah satu dampak positif dari *game online* yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi yang baik bagi anak dan lingkungan luar. Namun, pengaruh negatif dari kegiatan bermain game juga dapat ditimbulkan dari berbagai masalah seperti waktu lama anak bermain game yang berlebihan, jenis game online yang kurang tepat dengan usia anak, dan pengawasan yang kurang atau berlebihan dari orang tua.

Riset tentang kecanduan *game online* di kalangan pelajar dan menemukan menunjukkan bahwa ada 45,3% dari 3.264 siswa yang bersekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta yang bermain *game online* dalam kurun waktu satu bulan terakhir tidak berniat untuk berhenti (Edo, 2013:57).

Efisiensi penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar dan keefektifan belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat. Prestasi belajar dapat diukur melalui ujian baik secara tertulis, lisan maupun praktek. Selain itu, prestasi belajar dapat digunakan

sebagai tolak ukur kemampuan pengetahuan siswa dalam menguasai materi yang telah dipelajari sesuai dengan kondisi belajar yang diharapkan.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu, sebaliknya tanpa minat tidak mungkin melakukan sesuatu. Keterlibatan siswa dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat siswa, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif, seperti motivasi, rasa percaya diri, dan minatnya. Minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keefektifan belajar siswa. Jadi, unsur afektif merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Ronquillo, 2009:88).

Pengertian minat yang masih menekankan perasaan yang dikemukakan oleh Fryer yang dikutip oleh Bloom (1973:123), yang membedakan minat subyektif dan minat obyektif. Minat subyektif merupakan hasil penilaian perasaan terhadap pengalaman tertentu yang menyenangkan, sedang minat obyektif merupakan reaksi positif yang ditimbulkan oleh obyek dan kegiatan dalam hubungan dengan lingkungan sekitar. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa orang yang berminat terhadap sesuatu memiliki perasaan senang, dan perasaan tersebut

disebabkan adanya penilaian perasaan mengenai pengalaman-pengalaman hidupnya.

Crow dan Crow (1989:371) mengartikan “minat merupakan kekuatan yang mendorong individu dalam memberikan perhatian terhadap seseorang, sesuatu atau kegiatan tertentu.” minat merupakan suatu motif yang menunjukkan arah perhatian individu kepada suatu obyek, kegiatan Orang yang berminat terhadap sesuatu pada dirinya timbul dorongan untuk memperhatikan sesuatu. Kedua pengertian tersebut mengandung dua unsur penting yang tercakup dalam pengertian minat, yaitu motivasi dan perhatian. Penekanan aspek kognisi dalam minat secara tegas dikemukakan oleh Whiterington (1983:235), yang mengartikan minat sebagai: ”kesadaran seseorang, bahwa suatu situasi mengandung sangkut paut atau berhubungan dengan dirinya”. Menurut Hilgard dalam Slameto (1995:57) kata minat sendiri didefinisikan dengan secara sederhana sebagai berikut: “*interest in persisting tendency to pay attention to enjoy some activity or content*”. Dalam hal ini memberi penekanan adanya perhatian yang kuat dan adanya perasaan senang. Minat seseorang terhadap sesuatu bukan semata-mata merupakan bawaan sejak lahir, melainkan lebih banyak sebagai hasil dari akumulasi pengalaman orang tersebut.

Jika pengalaman seseorang terhadap suatu kegiatan selalu menimbulkan efek yang sesuai dengan harapannya, maka minat orang itu terhadap kegiatan tersebut dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan



pendapat Crow dan Crow (1989:307) yang menyatakan bahwa timbulnya minat dapat dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Berdasarkan berbagai masalah yang ditemui ditemui di lapangan, serta adanya dugaan bahwa intensitas bermain *game* berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sehingga mendorong peneliti melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul penelitian Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat intensitas bermain *game* pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
2. Bagaimana tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
3. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui tingkat intensitas bermain *game* pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?

2. Mengetahui tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
3. Mengetahui pengaruh antara intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?"

#### **D. Manfaat Penelitian**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Aspek Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

2. Aspek Pengembangan Ilmu dan Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan.

3. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada mahasiswa mengenai pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan kedepannya.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan yang utuh mengenai penulisan skripsi ini dibagi menjadi 3 bab, dengan rincian sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan, memuat Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian.
2. Bab 2 Kajian Pustaka, memuat Intesitas Bermain Game, Minat Belajar, Penelitian Terdahulu, Kerangka Teoritis, Hipotesis.
3. Bab 3 Metodologi Penelitian, memuat Pendekatan Penelitian, Definisi Operasional Variabel, Populasi, Sampel, Lokasi dan Subyek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Proses Pengembangan Instrumen, Analisis Data, Sistematika Pembahasan.
4. Bab 4 Hasil dan Pembahasan, memuat hasil penelitian yang meliputi Karakteristik Responden, Analisis Deskriptif, Uji Validitas Dan Reliabilitas, Uji Asumsi Klasik dan Pengujian Hipotesis.
5. Bab 5 Penutup, memuat Kesimpulan dan Saran Penulis serta Kata Penutup.